SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*

EDITORIALE

Mancano poche settimane all'inizio dell'E3 2014: la manifestazione di Los Angeles promette di mostrare i muscoli della next-gen, con titoli del calibro di **Destiny**, **Metal Gear Solid V**, **Lords of the Fallen** e **Mirror's Edge 2**. E' giunto dunque il momento del sorpasso ufficiale delle nuove piattaforme e la prossima stagione sarà indubbiamente quella decisiva. Le **release** ormai stanno per arrivare: nel frattempo non resta che augurarvi... una buona lettura!

CESARE ARIETTI

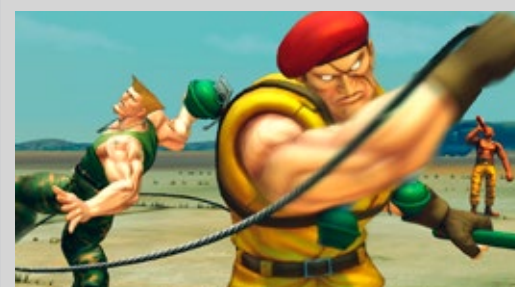
SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

News 04
Mario Kart 8 08
Child Of Light 10
Daylight 16
FIFA WC: Brazil 2014 20
The Elder Scrolls Online 24
Hardware 30
Hi-Tech 32
MacForDummies 33
GDR Online 34
Gamestorm 35
Retrogaming 36
Cinema & DVD 38

L'ULTRA RITORNO DI STREET FIGHTER IV

Capcom rinnova il suo capolavoro con cinque personaggi aggiuntivi

La nuova versione di Ultra Street Fighter IV arriva giusto in tempo per l'ormai imminente **EVO**: ad annunciarlo è **Capcom** stessa, fissando la data di lancio per il 4 Giugno prossimo in digital download per **Xbox Live** e **PSN**. L'8 Agosto invece verranno rilasciate le versioni **retail** per **PS3** ed **Xbox 360** insieme a quella digitale per **PC**. I giocatori che prenoteranno l'aggiornamento digitale sul **PSN Europeo** o la versione completa pacchettizzata riceveranno gratuitamente il DLC **2014 Challengers Costume Pack**, che consiste in una serie di costumi alternativi per ognuno dei cinque nuovi personaggi. La campagna di prenotazione inizierà a breve, quindi rimanete sintonizzati per ulteriori informazioni!

WTACH DOGS IN ARRIVO

Annunciato per l'occasione il Season Pass

Anche Watch Dogs avrà un proprio Season Pass, che aggiungerà dei contenuti esclusivi: una nuova campagna con protagonista **T-Bone**, un **Digital Trip** chiamato **Conspiracy** e tutta una serie di missioni, armi ed extra da scoprire. Ricordiamo che il titolo arriverà il 27 maggio su tutte le principali piattaforme.

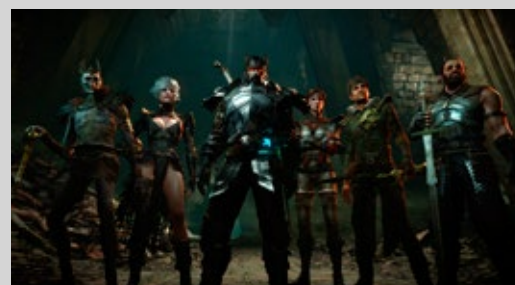
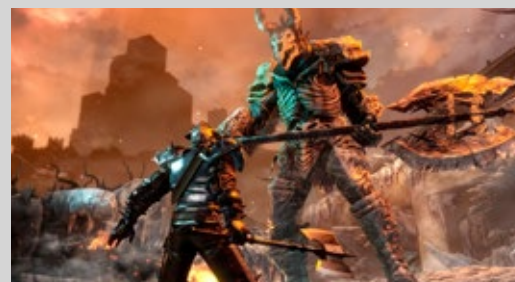
AGE OF WULIN... IN PVP!

Rilasciata un'espansione per il MMORPG

I publisher Webzen ha annunciato il rilascio di Age of Wulin: Immortal Legend, la nuova espansione del celebre **MMORPG** di stampo coreano. La novità principale dell'**update** risiede nell'introduzione dei tornei **PvP**: adesso sono previste delle competizioni mensili dove i giocatori potranno sfidarsi tra di loro. Per cui... fatevi sotto!

BOUND BY FLAME ARRIVA NEI NEGOZI

Un nuovo RPG fantasy prodotto da Focus Interactive e Spiders Studio

Focus Interactive ha rilasciato una serie di immagini dedicate a **Bound by Flame**, un interessante e promettente **RPG fantasy**. **Spiders Studio**, sviluppatore del titolo, promette un'esperienza ruolistica di alto livello ed un comparto tecnico quanto più fedele alla **Next Gen**, visto che la **release** del prodotto è avvenuta lo scorso 9 maggio su **PS4**, con l'aggiunta di **PS3**, **Xbox 360** e **PC**. Le scelte dei giocatori influenzeranno la narrazione, portandoci ad affrontare ambientazioni totalmente differenti. Ora non resta che attendere la recensione completa!

COMPANY OF HEROES 2 SI AGGIORNA

Espansione stand alone dedicata alla guerra sul Fronte Occidentale

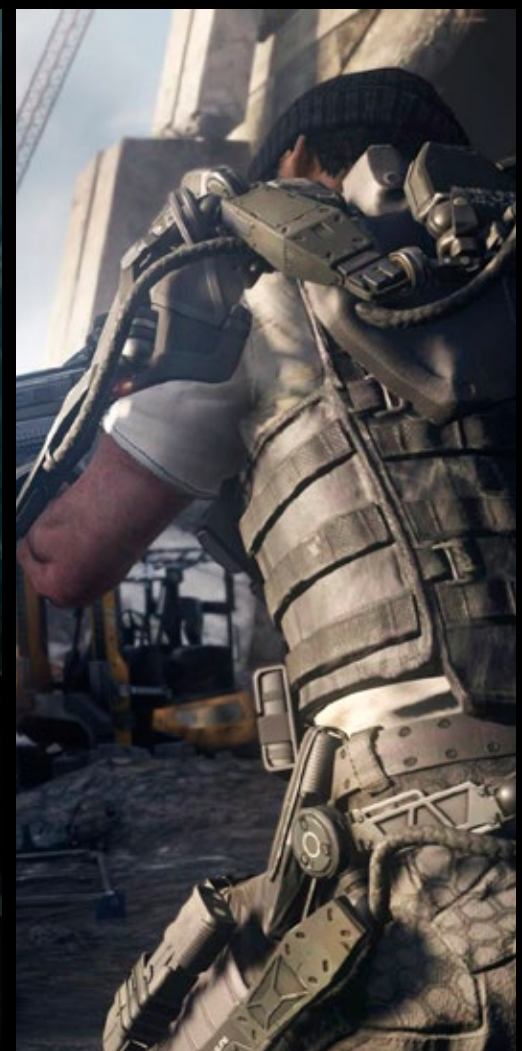
Company of Heroes 2 si aggiornerà a breve con l'espansione stand alone **Western Front Armies**, prevista per il 24 giugno 2014. Il titolo introduce le **Forze Armate Americane** e le forze dell'**Oberkommando West** tedesche, oltre a otto nuove mappe di gioco ambientate sul **Fronte Occidentale** della **Seconda Guerra Mondiale**.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ACTIVISION / GENERE: FPS / USCITA: 04 - 11 - 2014

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

ANTEPRIMA completa

A cura di: **Alessio Calace**

Activision ha deciso di stupire tutti e alzare la posta, presentando il primo Call Of Duty innovativo nel **gameplay** e con una trama che si preannuncia spettacolare, grazie alla presenza del grande **Kevin Spacey** nel ruolo del cattivo. **Advanced Warfare** ruota attorno alla creazione di eserciti privati, il più grande dei quali cade nelle mani di un potenziale dittatore facendo nascere una nuova guerra a colpi di armi tecnologiche. Il titolo recupera molti aspetti dei successi degli ultimi tempi, non ultimo **Titanfall**: se **Respawn** ha introdotto lo spostamento in verticale e i **Mech**, il titolo **Activision** aggiunge il **parkour** riduce i robot a favore di esoscheletri personalizzabili. Altra gradita novità la si può ritrovare nei perk, ora finalmente utili anche a livello difensivo, con barriere e abilità da usare per sfuggire ai vari attacchi avversari. Il motore grafico, inoltre, è stato finalmente cambiato: animazioni, effetti particellari e **textures** sono di altissimo livello, cosi come la modellazione poligonale e gli effetti di luce riescono a rendere ogni scena decisamente reale. **Call of Duty: Advanced Warfare** punta molto in alto e sembra che questa volta non attirerà soltanto i vecchi fans...

CHILD OF LIGHT

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

Ricordo il giorno in cui Child of Light è stato presentato durante la GDC dell'anno scorso. Ricordo la curiosità attorno ad un progetto nuovo, finalmente qualcosa di diverso, ma anche la pretesa forse eccessiva di annunciarlo come l'erede spirituale dei migliori **Final Fantasy**. Il tutto grazie al motore grafico utilizzato per realizzare l'apprezzata nuova serie di **Rayman**. Adesso che sono trascorsi svariati mesi e che il gioco è stato rilasciato, bisogna ammettere che il titolo **Ubisoft** prende le mosse da un incipit narrativo niente male: purtroppo non si può dire che lasci il segno e spesso dà la sensazione di essere eccessivamente "*fanciullesco & sintetico*". All'ini-

zio questo approccio va più che bene ma poi si resta in attesa del momento ‘difficile’ della storia, almeno un accenno di drammaticità ad una trama che dall’inizio alla fine vuole rimanere sempre e solo una fiaba. Questo porta a dei risolvti piuttosto scontati, che sono però ammortizzati da una cura mozzafiato delle ambientazioni: non esagero se dico che faccio seriamente fatica a ricordare momenti degli anni passati in cui ho provato tanto supore; e il giocatore resterà davvero stupefatto quando **Aurora**, la protagonista del titolo, acquisirà la capacità di volare liberamente attraverso tutte le mappe di gioco, in’esperienza che si rivela soprendente. Ma parliamo nel dettaglio del **gameplay**, che mostra una doppia anima da **platform** e **RPG**. Le battaglie di **Child of Light** sono strutturate a turni decisamente frenetici: il team di attacco, formato da **Aurora** e dai suoi aiutanti, affronteranno il nemico con una concezione classica per il genere, mentre **Ignicus** (l’entità luminosa che accompagna fin dal principio la protagonista) potrà ostacolare l’azione nemica raccogliendo sul campo di battaglia risorse curative oppure emettendo luce per abbagliare i nemici. I controlli sono stati implementati in maniera ottima, ma il vero problema risiede nell’esperienza di gioco complessiva, che alla lunga non riesce a proporre qualcosa di più coinvolgente o maturo: nonostante si dipani per almeno una dozzina d’ore, mostra i suoi pa-

lesi problemi di longevità già intorno alla quinta ora di gioco. La magia dell'atmosfera viene inevitabilmente meno proprio di fronte alla ridondanza delle idee proposte e ci si rende ben presto conto di come un concept generoso e ben riuscito a volte non riesca a rimanere tale fino alla sua conclusione. Nonostante tutto, però, **Child of Light** rimane un prodotto di buon livello e che non ha difetti eccessivamente problematici. Se gli sviluppatori di **Ubisoft** fossero stati in grado di poter porre rimedio alla ridondanza di alcune sessioni saremmo di fronte ad un capolavoro indiscutibile. La seconda parte della trama, infatti, va avanti sempre più stancamente: per fortuna l'aspetto visivo, sempre fresco e struggente, riesce a emozionare in ogni occasione. Le dinamiche da **RPG** restano invece troppo semplici e banali, non in grado di assicurare un **gameplay** solido per ogni tipo di giocatore. Anche se parliamo di un'occasione mancata, speriamo che sia accolto con favore da pubblico e critica, quantomeno per convincere gli sviluppatori a realizzare un sequel all'altezza delle aspettative. Per adesso dobbiamo accontentarci di esperimento di nicchia.

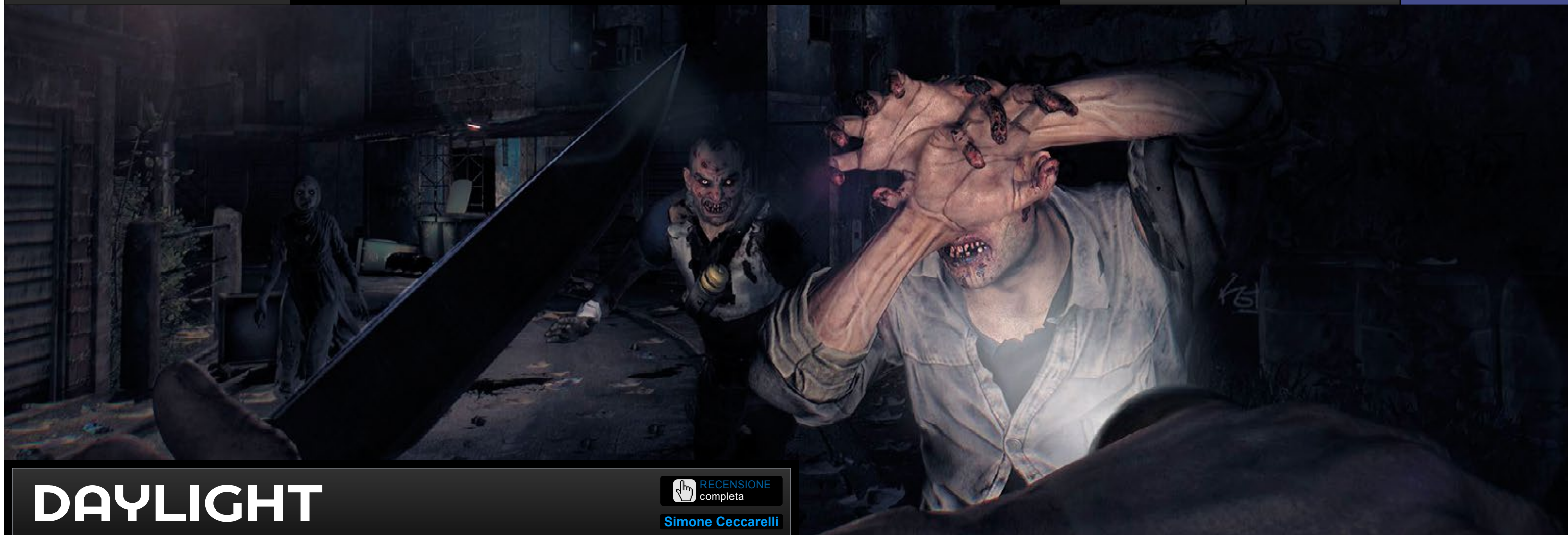
VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: UBISOFT
SVILUPPO: UBISOFT
GENERE: RPG
GIOCATORI: MULTI

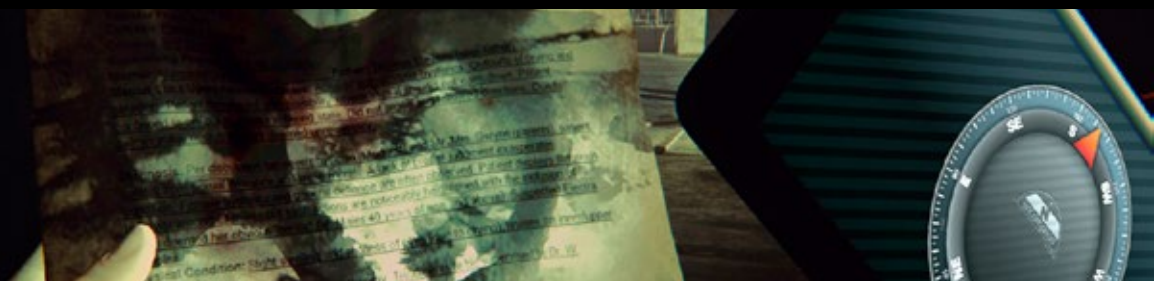
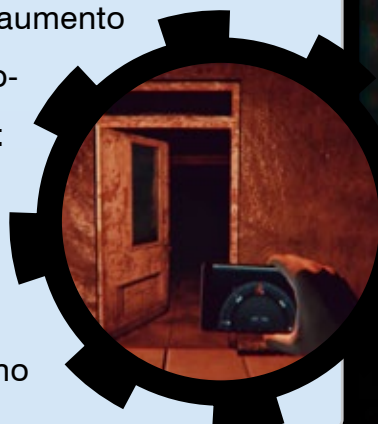
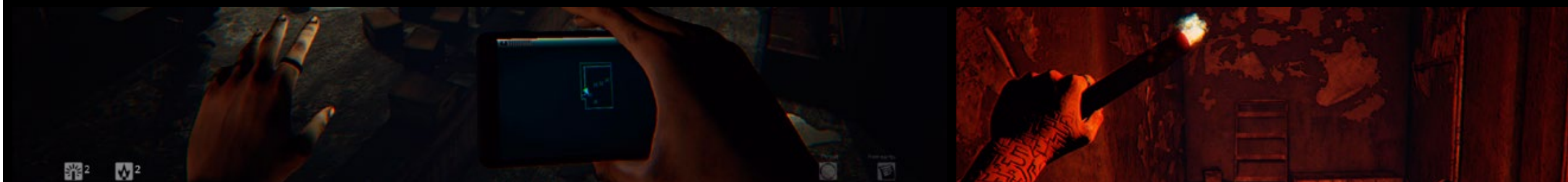
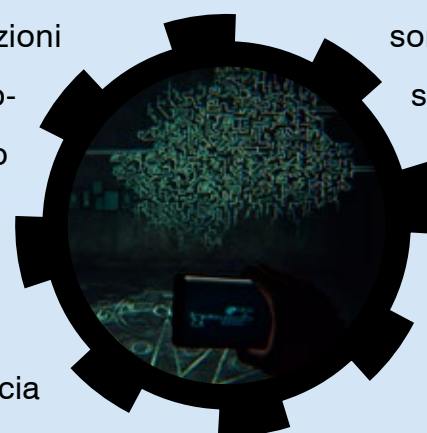
SITO UFFICIALE

Grafica	87
Sonoro	84
Giocabilità	81
Longevità	88

COMMENTA

GLOBALE **85**

DAYLIGHT

RECENSIONE completa

Simone Ceccarelli

Che il genere dei Survival Horror sia cambiato è un dato di fatto. Mentre in precedenza capisaldi come Alone in the Dark, Resident Evil e Silent Hill riuscivano ad incollare alla sedia e suscitare terrore, con il tempo s'è virato troppo verso laumento dell'azione. In questo periodo sono stati comunque i "piccoli", ed in particolare gli **Indie**, a dare il maggior contributo alla causa della paura e **Daylight** sembra voler dire la sua... Riusciranno gli **Zombie Studios** a farci tornare il famoso "cagotto"? Staremo a vedere. **Sarah**, la protagonista del gioco, si risveglia nella **hall** di un manicomio abbandonato senza saperne il perché. Le uniche fonti di luce saranno il cellulare, i tubi fluorescenti che ci evidenzieranno

gli oggetti utilizzabili ed i bengala per difenderci dai fantasmi, ma fantasmi veri mica quelli di Scooby Doo. Con solo questi tre oggetti a farci compagnia, dovremo destreggiarci all'interno degli intricati corridoi di questo ospedale, per raccogliere dei foglietti che ci sveleranno la trama, anche se i dettagli saranno chiariti solo alle battute finali delle vicende, dando la sensazione che la storia senza questo espediente sarebbe durata molto poco. Il **gameplay** ripete schema per tutte e quattro le sezioni che lo compongono: in ogni livello dovremo trovare un determinato numero d'indizi, un oggetto-chiave, vivere un flashback e poi andare al portale per passare alo stage successivo. Da un gioco dell'orrore ci si aspetta che faccia paura e purtroppo **Daylight** centra questo obbiettivo solo in parte, con trovate geniali del comparto sonoro in grado di far saltare dalla sedia con un semplice scricchiolio, ma quante volte ci si può spaventare per un fantasma che ti appare alle spalle e ti fa "**BUH**"? Se proprio avete la curiosità di provarlo consiglio di attendere qualche saldo di **Steam** o la più probabile apparizione in un **Humble Bundle**. Altrimenti puntate a qualcosa dalla qualità decisamente più elevata...

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: ZOMBIE STUD.

SVILUPPO: ZOMBIE STUD.

GENERE: SURVIVAL HORROR

GIOCATORI: SINGOLO

SITO UFFICIALE

Grafica	58
Sonoro	60
Giocabilità	56
Longevità	50

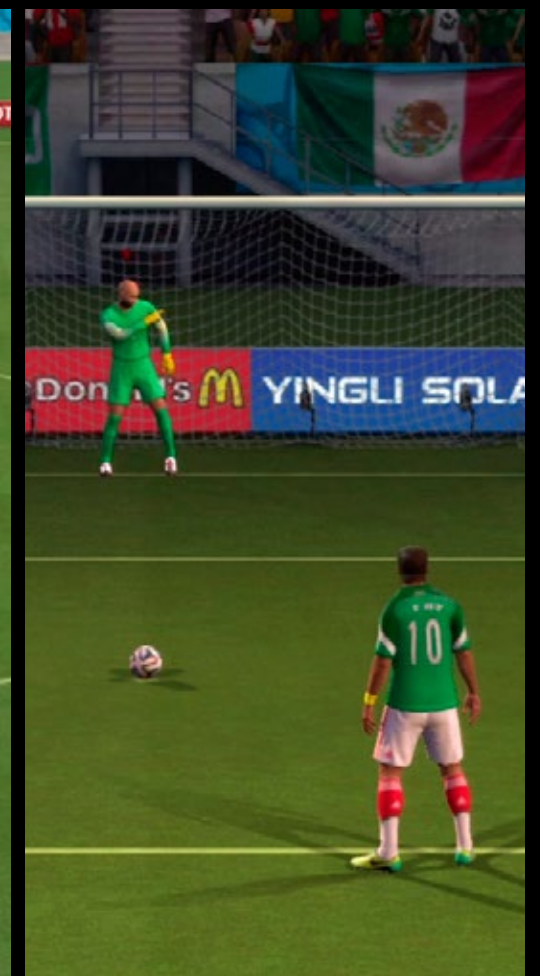
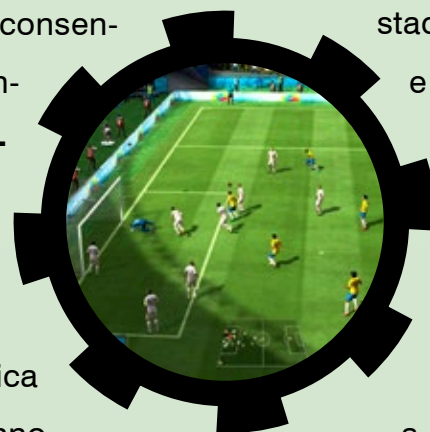
COMMENTA

GLOBALE 56

FIFA WORLD CUP BRAZIL 2014

RECENSIONE completa

Simone Giorgi

Nella culla del football tutto fantasia e gioco offensivo si svolgeranno, nella prossima estate, i Mondiali di calcio, dove il **Brasile** proverà ad alzare la **Coppa del Mondo** davanti al proprio pubblico. **Electronic Arts**, cosciente dell'impatto mediatico che l'evento sportivo più importante al mondo porterà con sé, ha anticipato di qualche mese i tempi e ha commercializzato, per **XBox 360** e **PS3**, la versione videoludica dell'importante manifestazione. Ma cosa introduce di nuovo questo **FIFA World Cup Brazil 2014** rispetto al buon **FIFA 14**? Vediamolo insieme! Chi ha già provato e sviscerato a fondo l'enorme titolo calcistico non troverà, dal punto di vista del **gameplay**, molte

novità. Diciamo che, sostanzialmente, il reparto giocabilità ha subito un lieve affinamento nelle dinamiche relative alla mobilità dei giocatori, ora più facilmente predisposti ai rapidi spostamenti palla al piede grazie al nuovo sistema **World Class Control**. Inoltre risultano migliorate le capacità degli estremi difensori e la riuscita dei colpi di testa. Le novità però giungono soprattutto dal reparto contenutistico: troviamo così stuzzicanti soluzioni **Online** come la modalità **Mondiali FIFA**, che consente di partecipare al torneo confrontandosi con avversari reali, oppure **Destinazione Rio de Janeiro**, im cui dovremo classificarci ai primi posti affrontando match in varie località. Dal punto di vista artistico, il gioco replica le sfumature e i colori che si respireranno durante la competizione: **EA**, infatti, ha riprodotto tutti gli stadi che potremo ammirare nel corso dell'evento e inserito coreografie e cori di sicuro effetto scenico. **FIFA World Cup Brazil 2014** è un ottimo gioco e rappresenta il miglior esponente del suo genere: non possiamo però consigliarlo a chi già possiede **FIFA 14**, soprattutto dal momento che è venduto a prezzo pieno. Ma a parte questo è un titolo davvero... mondiale!

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: EA

SVILUPPO: EA SPORTS

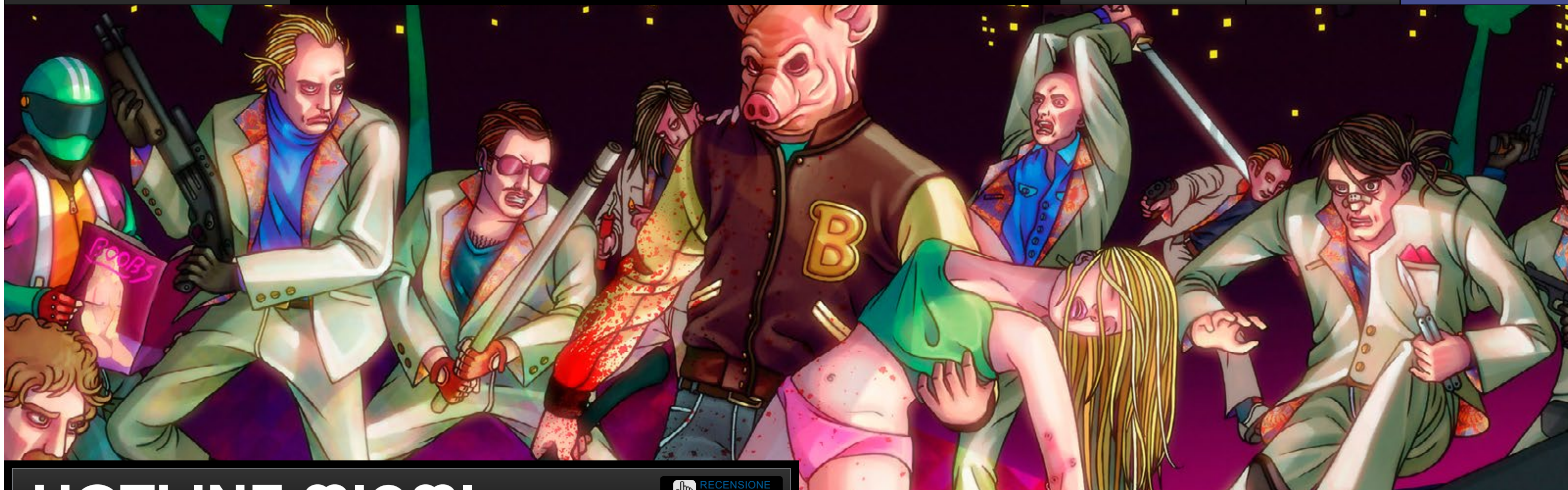
GENERE: SPORT

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	*85*
Sonoro	*80*
Giocabilità	*90*
Longevità	*75*

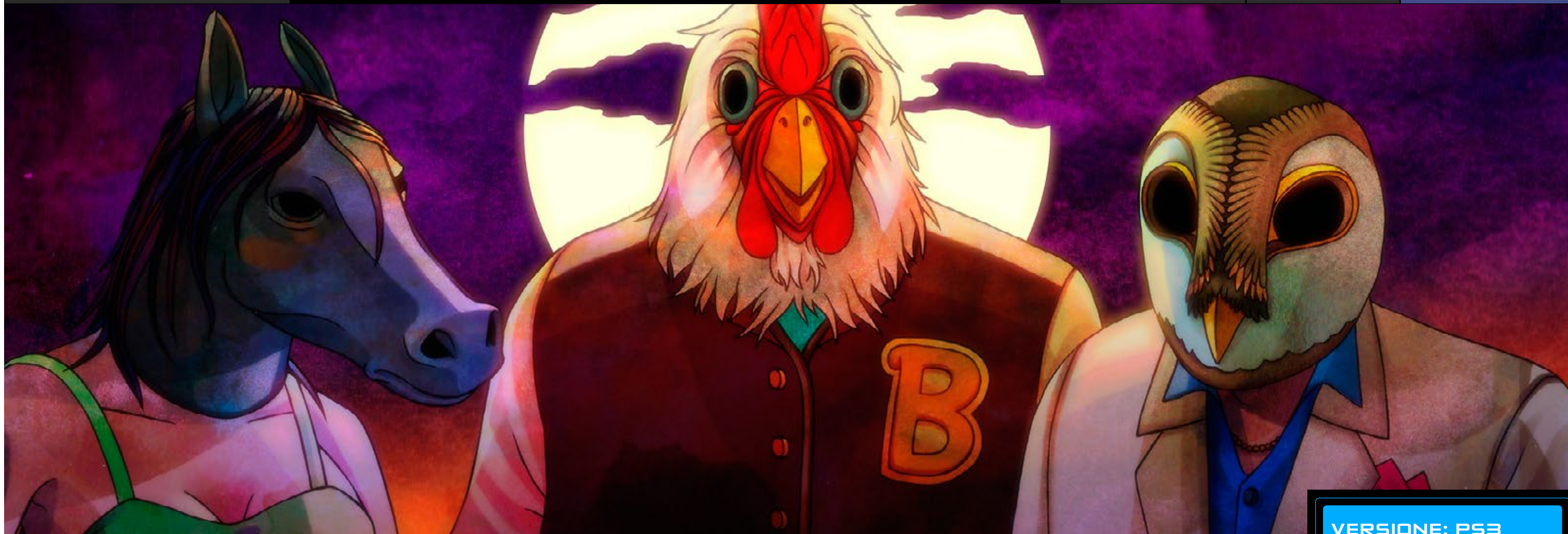
COMMENTA

GLOBALE 73

HOTLINE MIAMI

RECENSIONE completa

Alessio Calace

In occasione dell'annuncio di Hotline Miami su PlayStation 4, noi di GAME abbiamo deciso di rispolverare questo grande cult e dedicargli una recensione riguardante la versione **Ps3** / **PS Vita**, disponibile da poco nel pacchetto **PS Plus**, la quale non dovrebbe discostarsi molto dalla futura release in **Next Gen**, presentando la medesima follia creata dalla piccola **Dennaton Games**. **Hotline Miami** è una delle più grandi sorprese di questa generazione, soprattutto se si tiene conto delle sue origini: un gioco creato da due menti e basato sul programma **Game Maker**, accessibile a molti e, purtroppo, anche destinato a prodotti a basso budget. In poche parole, un gioco che merita

molto… Una follia già accennata dal menù di gioco, colorato e ricco di stile come uno dei film di **Refn** (**Drive**, **Only God Forgives**), peraltro ringraziato anche nei titoli di coda. La storia del nostro **Alter Ego** inizia nel suo appartamento, da un telefono che squilla e da una serie di interlocutori che parlano in codice per indicargli la sua prossima destinazione, o meglio il prossimo massacro. **Hotline Miami**, infatti, è un **picchiaduro** a scorrimento verticale con una trama profonda, ben intrecciata e che può godere di una regia di altissimo livello, capace di rendere onore ai film d'autore e, soprattutto, al videogioco. Il tutto con un **gameplay** che si interseca in un sistema a livelli dalla difficoltà crescente e completabili in decine di modi differenti, tutto dipenderà solo dal nostro stile. Il sistema di controllo è molto semplice, levetta sinistra per spostarsi, levetta destra per mirare, dorsali per attaccare il nemico, raccogliere e lanciare oggetti e, infine, un tasto **Azione** dedicato all'interazione con gli **NPC** e gli oggetti che riguardano lo sviluppo della storia. Tutto molto semplice ma anche appagante, grazie all'idea coraggiosa di rendere il protagonista vulnerabile praticamente ad un solo colpo: per sfuggire alla morte avremo un pattern di armi con numerosi pregi e difetti, oltre ad un sistema di personalizzazione basato sulla scelta della maschera da indossare prima dell'inizio di ogni livello. Le maschere, infatti, sono fondamentali sia per la trama che per il **gameplay**, dato che ci permetteranno di scegliere il modo in

cui sconfiggere gli avversari (uccisione a mani nude con un colpo, porte letali, ecc…). Non è un gioco adatto a tutti, però, anzi premierà solo chi avrà la pazienza di assimilarlo e apprendere tutto il sistema su cui si basa l'esperienza. Su **console**, purtroppo, l'unico neo lo si ritrova nella mira delle armi da fuoco, le quali non sono mai molto precise, rivelandosi poco utili a meno di non utilizzare la mira automatica. Se il **gameplay** già di per sé è una droga, le scene di intermezzo tra uno **stage** e l'altro sono ancora più incredibili, ricche di pathos e atmosfera, tanto da portare il giocatore ad immedesimarsi nel protagonista, deliberatamente ispirato al **Ryan Gosling** di **Drive**. Graficamente **Hotline Miami** non stupisce per **pixel** e poligoni, ma per scelte stilistiche, colori e regia. Uno di quei giochi dove si può intravedere il talento degli sviluppatori ben oltre il motore grafico. Stesso discorso per la colonna sonora, incredibile e di grandissimo livello. Chi ama la **techno** e la minimal l'adorerà, chi non apprezza questo genere inizierà ad amarlo proprio grazie ad **Hotline Miami**. Il titolo riesce a creare l'alchimia perfetta tra il videogioco e l'arte e vi basterà poco per iniziare a ripetere la fatidica frase: "*dai ancora una e poi smetto…*"

VERSIONE: PS3

PUBLISHER: DEVOLVER

SVILUPPO: DEVOLVER

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: SINGLE

SITO UFFICIALE

Grafica	*81*
Sonoro	*91*
Giocabilità	*92*
Longevità	*78*

COMMENTA

GLOBALE **86**

ITK821 SCORPION GHOST: PRONTI PER IL GAMING

Da iTek arriva un bundle di tastiera e mouse per i videogiocatori...

I **videogiocatori sono sempre più esigenti** e spesso riuscire a giocare dignitosamente su Pc non risulta semplicissimo, a meno di non voler spendere cifre esorbitanti per tastiere e mouse. A risolvere questo problema ci pensa **iTek** grazie al bundle **Scorpion GHOST ITK821**, un'interessante soluzione 2 in 1. La tastiera, dal design futuristico e accattivante, utilizza la tecnologia **multicolor** che permette di illuminare i tasti di azzurro. Il **mouse** dispone di sei tasti e quattro regolazioni per i **DPI** (1000, 1200, 1600, 2000) e si rivela un valido collaboratore anche nelle sessioni di gioco più intense. Il tutto a meno di 35 Euro: non male!

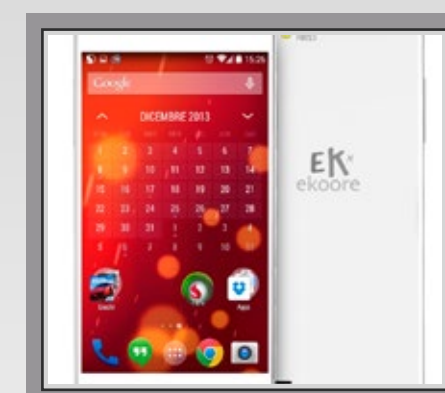
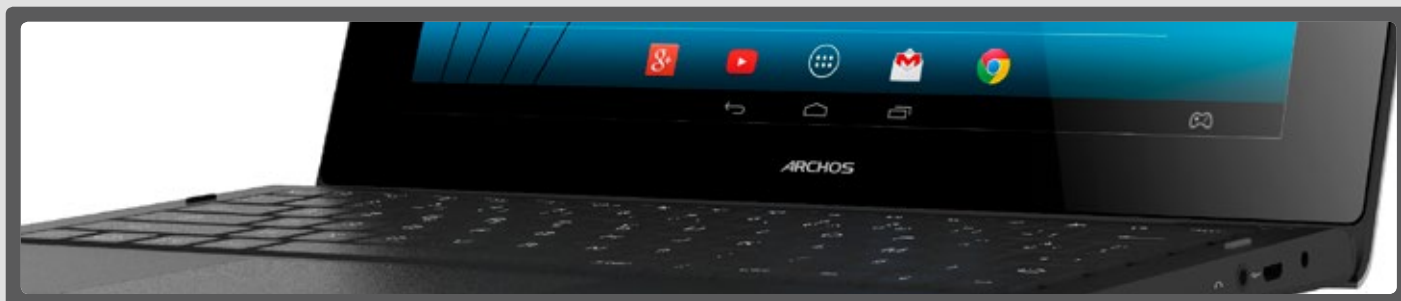
NUOVE FUNZIONI DI GOOGLE MAPS SU IOS E ANDROID

Introdotti l'assistente di corsia, il download di mappe e nuovi filtri

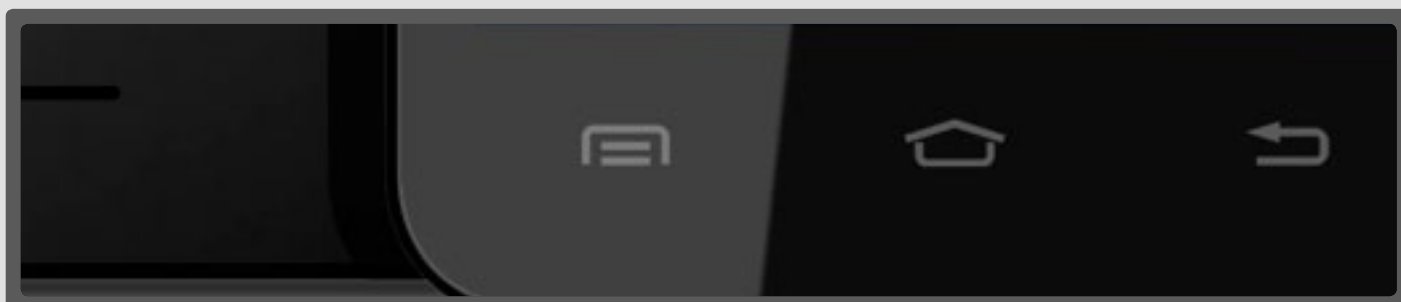
L'**applicazione Maps di Google è in costante** aggiornamento: proprio qualche giorno fa sono state introdotte nuove interessanti funzioni, come ad esempio l'assistente stradale, che mostra su quale corsia rimanere per effettuare al meglio la svolta successiva. Altra novità riguarda la possibilità di salvare offline le mappe e il miglioramento dei i filtri per la ricerca di ristoranti, aziende e alberghi. Inoltre è stata potenziato il collegamento con i mezzi pubblici e con **Uber**. L'applicazione ovviamente è disponibile per **Android** e **iOS**.

DA EKOORE, TRE NUOVI SMARTPHONE... OCTACORE!

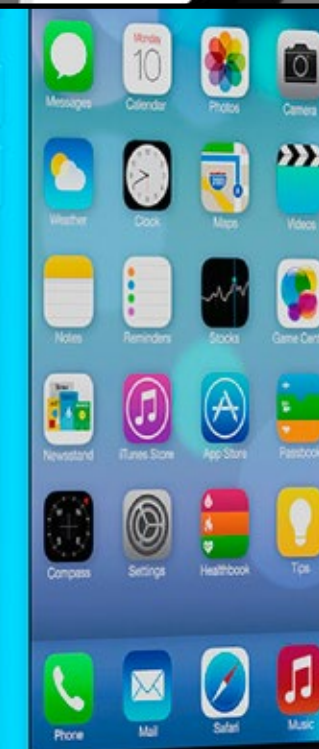
Presentati i dispositivi con OS Android realizzati dopo la serie Ocean

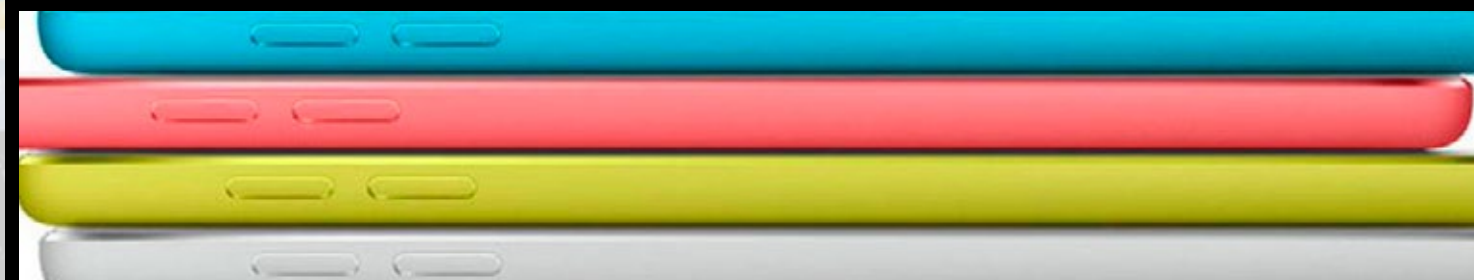
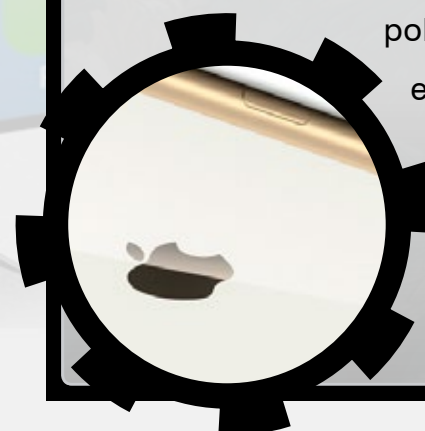
D**opo i modelli X, XL e Z della serie Ocean, Ekoore ha ampliato** la sua gamma di **smartphone** con tre nuovi dispositivi basati su **Android**. Si tratta dei nuovi **Ocean V**, **X2** e **Y**, prodotti con specifiche di ultima generazione e dotati di tecnologia **Dual SIM**. Venduti in tre fasce di prezzo (da 169,90 a 339,90 euro), dispongono di schermi da 5.5 (i primi due modelli) e 4.7 pollici per la versione **Y**.

ARCBOOK: IL NETBOOK INCONTRA I DISPOSITIVI MOBILE

Archos presenta un dispositivo Android con schermo touchscreen da dieci pollici

Anche ARCHOS si lancia nel fitto mercato dei notebook concepiti per essere versatili come i dispositivi mobili ma al tempo stesso affidabili quanto i normali portatili: parliamo di **ArcBook**, il primo netbook **Android** con tecnologia **touchscreen**. Con un prezzo di 149 euro, dispone di uno schermo da 10.1 pollici e un'autonomia da dieci ore. Notevole!

ND-450: QUALITA' E CONVENIENZA

Uno smartphone entry level per ogni tipo di necessità

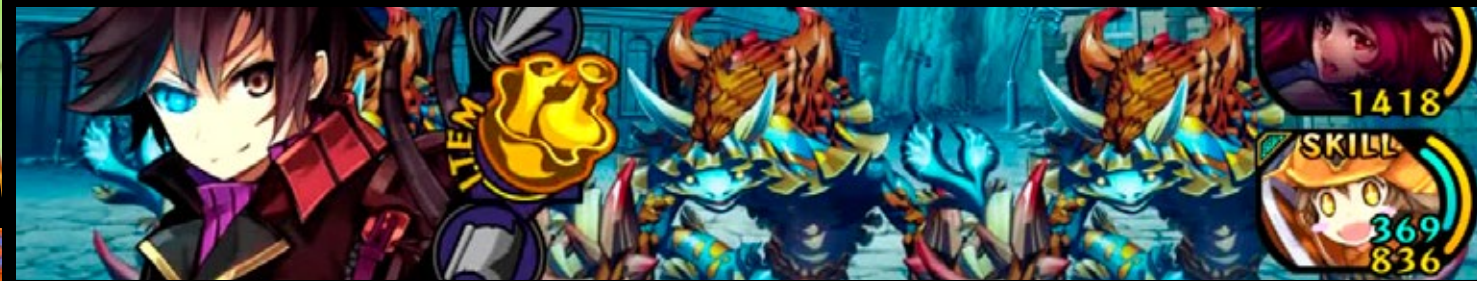
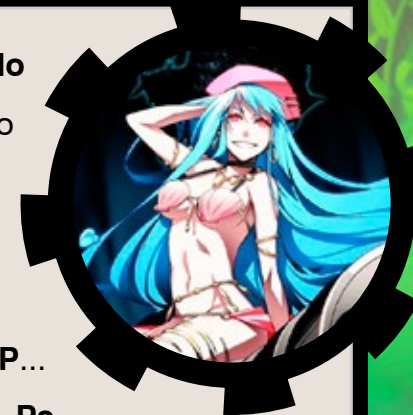
NODIS ha presentato il nuovo ND-450, un concentrato di design e semplicità in uno smartphone entry level **Dual-SIM**. Il dispositivo dispone di uno schermo da 4,5", mentre la fotocamera utilizza un obiettivo da 5.0 megapixel. La memoria interna è di 4GB. Un cellulare di qualità ma non troppo costoso!

IPHONE 6: DETTAGLI TECNICI

ARTICOLO completo
Macfordummies.it

Ormai dell'iPhone 6 si conosce ogni minimo dettaglio tecnico: sappiamo che sarà distribuito in due versioni, rispettivamente da 4,6 e 5,5 pollici, avrà una **form factor** sottile e arrotondata rispetto alla generazione attuale. Ma la novità più significativa potrebbe essere la presenza di **NFC** su **iPhone**, ipotizzata da **Morgan Stanley**, in grado di dare origine ad una rete **wireless** e **Peer to Peer** tra utenti, estendendo di fatto le capacità del singolo dispositivo. Notevole!

NEMEXIA

ARTICOLO completo
GDR Online

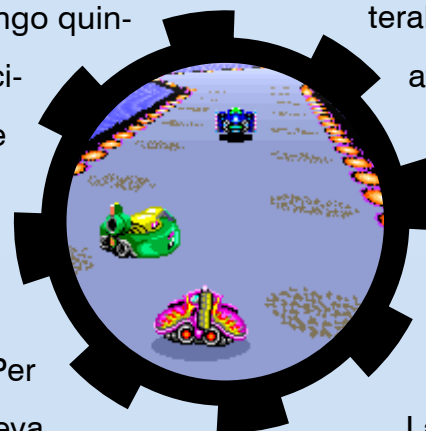
Nemexia è un browser game a registrazione gratuita, che per questo non necessita di alcuna installazione. Titolo di fantascienza, permette di scegliere la propria razza e diventare dei veri e propri strateghi dello spazio. Inizialmente sarà possibile prendere il controllo di un piccolo pianeta, con poche risorse a disposizione; man mano che il gioco prosegue si potranno espandere i propri territori e colonizzare altri mondi. Il tutto attraverso la costruzione di edifici, lo sviluppo dell'esercito e delle tecnologie impiegate. Il tutto con la possibilità di affrontare gli altri giocatori della community. Se il vostro sogno è conquistare la galassia... iniziate a darvi da fare!

DEMON GAZE

ARTICOLO completo
GameStorm.it

Demon Gaze è un RPG in prima persona dal gameplay solido e appagante, ma che viene troppo spesso e volentieri interrotto da lunghissimi dialoghi, utili però ad approfondire una trama piuttosto articolata. Il titolo è ben articolato, solido e appagante, ma poco supportato da un comparto tecnico che si potrebbe definire arretrato persino sulla **PSP**... e peccato che stiamo parlando della **Ps Vita**! Insomma, **Demon Gaze** si rivolge strettamente agli amanti del genere: per loro... ne vale la pena!

F-ZERO

RECENSIONE completa

Cesare Arietti

Novantanove: fu questo il voto alla giocabilità che fu assegnato, oltre dodici anni fa, dalla critica a **F-Zero** per **Super Nintendo**. Realizzato come uno dei tre titoli di lancio della **console**, lasciò il mondo a bocca aperta: grazie al **Mode 7**, il rivoluzionario chip sviluppato da **Nintendo**, questo **racing game** futuristico poteva riprodurre ambienti incredibili. Ma andiamo con ordine: ambientato nel 2560, il gioco ci portava ad affrontare corse ai limiti della velocità e del pericolo, lungo quindici tracciati divisi in tre leghe principali. Dopo aver selezionato una delle quattro vetture presenti, ciascuna dotata delle proprie caratteristiche, bisognava semplicemente accelerare ed evitare di rischiare la vita. Per superare le curve più ostiche si poteva ricorrere agli aerofreni, attivabili con i tasti laterali, e recuperare la velocità perduta attraverso i **boost**, che si ottenevano completando i vari **lap** della gara. Fine. Da qui in poi c'erano soltanto velocità, ambienti sensazionali e l'incredibile colonna sonora composta da **Naoto Ishida**. La difficoltà era enorme e occorreva studiare per mesi ogni tracciato per riuscire almeno a classificarsi. Il team **EAD** di **Nintendo** aveva creato uno dei più grandi capolavori della storia e la serie di giochi di guida più veloce di sempre. Ma l'estrema difficoltà lo rese adatto solo a quei pochissimi giocatori che fossero stati in grado di padroneggiare appieno il controllo delle diverse vetture. In definitiva: il gioco più veloce, adatto solo ai migliori piloti della galassia!

GODZILLA – Intervista a Thomas Tull

RECENSIONE completa

Valerio Fusco

Thomas Tull è il produttore di Godzilla e lo abbiamo intervistato per voi. *Quale è stato il tuo principale obiettivo?* Sono stato un grande fan di **Godzilla** per tutta la vita. Per questo ho voluto girare un film di cui andare orgoglioso e che, una volta visto, fosse in grado di trasformare la gente, i bambini o chiunque altro in fan. ***Puoi parlarci della scelta di Gareth Edwards come regista?*** Ho visto il suo **Monsters** e sono rimasto colpito: voglio dire, **Edwards** lo ha realizzato letteralmente senza soldi e così ho voluto incontrarlo. Abbiamo trascorso un sacco di tempo a parlare insieme, sulla sua idea del salto **HALO** ma anche su altre intuizioni che proponeva per scene diverse. In questo senso lui è stato la prima e l'unica scelta. ***Realizzerete un sequel?*** Abbiamo una regola ed è quella di non parlare mai dei sequel, almeno finché il film non sia uscito... ***Quante possibili idee sulle origini di Godzilla sono state scartate per questo film?*** Che ci crediate o no, una delle delle cose più difficili è stata proprio quella di decidere la sua provenienza. Dove si trovava? Cosa stava facendo? Ma come in tutte le cose, devi prima scartare molte idee prima di approdare a quella migliore. ***La prima volta che hai visto la versione integrale del film, qual è stata la prima cosa che ti è venuta in mente?*** Ho avuto la pelle d'oca e sono stato pieno d'orgoglio: non so come andrà a finire, ma è proprio questo il film che avevamo in mente... ed è stato incredibilmente gratificante!

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

CATHODE RAYBITS - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!